



corri, salta & impara



Un modello di percorso

ludico-motorio

nella Scuola dell'Infanzia

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino

UNA REGIONE
IN MOVIMENTO

Il nostro impegno costante per il benessere degli alunni calabresi attraverso un percorso di attività motorie e sportive differenziato per classe

Ufficio
Scolastico
Regionale



SCUOLA DELL'INFANZIA

corri, salta & impara

SCUOLA PRIMARIA

Prime e seconde classi

GIOCOGINNASTICA

Terze classi

ORIENTEERING

L'ORA DI MOVIMENTO

Quarte classi

GIOCOATLETICA

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

Minivolley e Minibasket

Quinte classi

GIOCOSPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

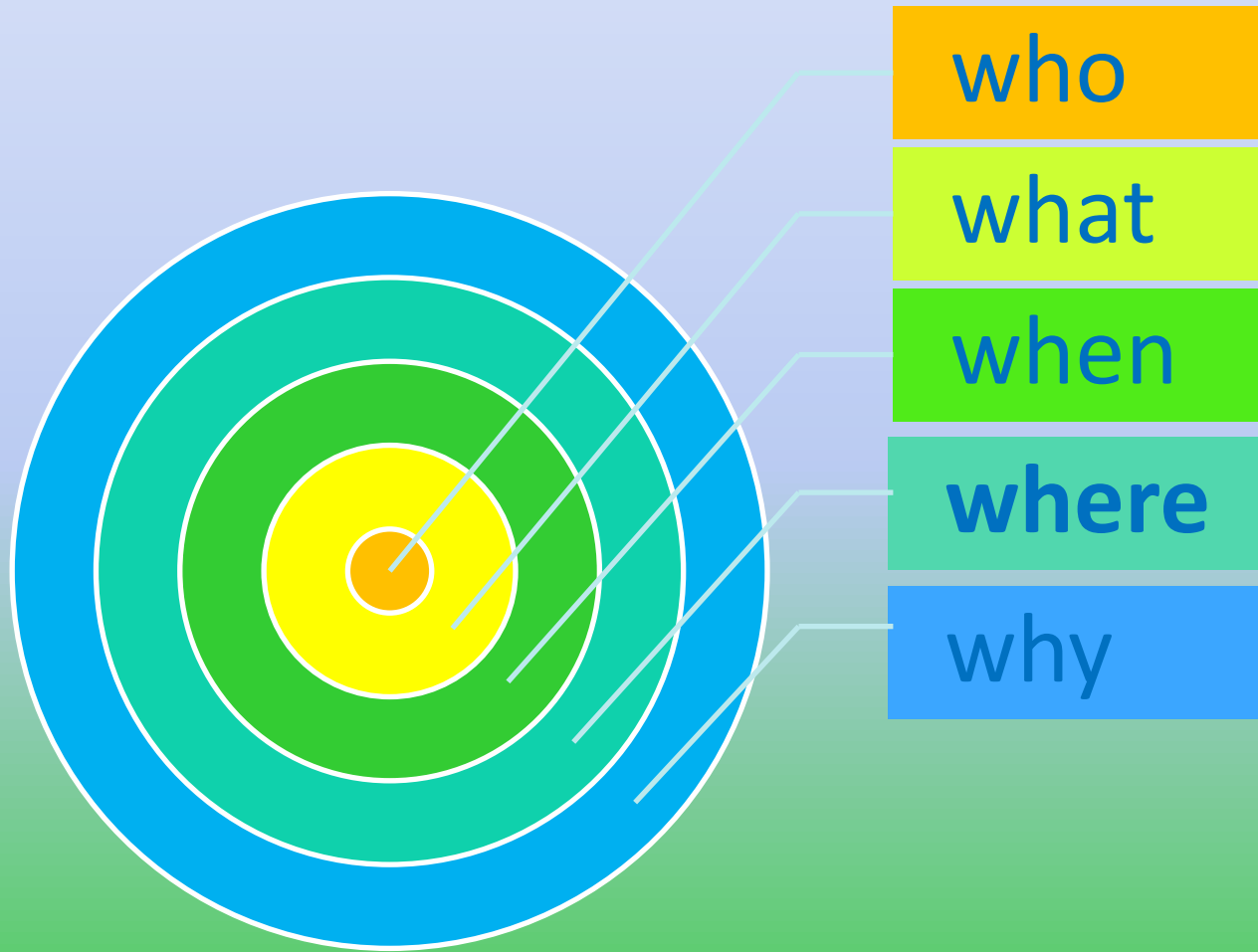
GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT

GIORNATA REGIONALE DELLO SPORT



Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia



Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

who

❖ **MIUR-CONI-USR Calabria**

❖ **bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia (5 anni)**


4-5 anni se in un'unica sezione, 3-4-5 anni se pluriclasse

❖ **dirigenti scolastici, docenti, genitori**

Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

who

what



❖ sviluppare ed attuare un piano di formazione *ad hoc* rivolto ai docenti della scuola dell'infanzia (suggerimenti metodologico-didattici) per garantire per l'intero anno scolastico un intervento motorio di buona specificità su tutti gli alunni e un bagaglio di esperienze ludico-motorio-emotive per favorire il completamento dell'organizzazione neurologica e creare fin dall'infanzia l'abitudine a imparare a muoversi e a muoversi ogni giorno per imparare ed essere sani ed attivi;

Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia



who

what

when

❖ per tutta la durata dell'anno scolastico fino alla manifestazione conclusiva (una o più in ogni provincia) nella quale il programma comune che i bambini e i docenti condivideranno creerà una opportunità di incontro tra coetanei e confronto tra professionalità docenti alla base di una formazione continua in servizio;

Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia



❖ Tutte le scuole d'Italia che metteranno a disposizione di bambini e docenti qualsiasi spazio (anche adattato) perché i primi utilizzino il movimento come strumento per apprendere e i secondi, sulla base delle competenze acquisite, anno dopo anno, sappiano riprogrammare l'intervento futuro sulla base di una buona specificità ricordando i contenuti ludico-motori con quelli motorio-sportivi di **"Sport di Classe"** in un *continuum* dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria.

Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

- ❖ Innalzare gli standard di apprendimento nella scuola dell'infanzia
- ❖ Attuare la strategia *Health 2020* (WHO) e la “Dichiarazione di Vienna” (WHO Europe, 2013) per tutelare la salute da adulti dei bambini
- ❖ Utilizzare il movimento come strumento di azione, relazione, comunicazione ed espressione per integrare ed includere, favorire la crescita cognitiva ed emotiva insieme e concorrere alla finalità della scuola dell'infanzia di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della competenza avviandoli alla cittadinanza

why

Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

MIUR-CONI-USR Calabria



Servizio di Coordinamento Regionale di Educazione Motoria, Fisica e Sportiva
degli UU.SS.RR. aderenti
Staff Tecnico Regionale
(docenti di educazione fisica con particolare esperienza nella scuola dell'infanzia
che possano veicolare i contenuti progettuali)
Scuola Polo Regionale per la gestione amministrativo-contabile



Docenti referenti di Educazione Motoria, Fisica e Sportiva presso gli Ambiti Territoriali
degli UU.SS.RR. aderenti
per gestire ed organizzare le attività progettuali dagli incontri in-formativi fino alle manifestazioni
conclusive a livello provinciale
Staff Tecnici Provinciali
(docenti di educazione fisica con particolare esperienza nella scuola dell'infanzia
che possano veicolare i contenuti progettuali)



Docenti di scuola dell'infanzia referenti in ogni istituto
che possano veicolare i contenuti progettuali all'interno dell'istituzione scolastica

Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

Il progetto non prevede oneri economici a carico delle Scuole aderenti al progetto.

Le proposte ludico-motorie operative, la cui tematica viene variata ogni anno, tengono conto sia degli ostacoli di natura oggettiva, quali mancanza di palestre o locali adeguati e scarsa disponibilità di attrezzature idonee, che di natura soggettiva, come le difficoltà didattiche dei docenti che emergono nella realizzazione delle attività motorie.

Il supporto dell'Ufficio di Coordinamento Regionale per l'Educazione Motoria, Fisica e Sportiva dell'USR Calabria, nei confronti delle Istituzioni Scolastiche aderenti, si concretizza nella progettazione, presentazione, verifica e integrazione in itinere dei contenuti ludico-motorio-emotivi e nel coordinamento tecnico ed organizzativo delle attività a livello regionale e provinciale attraverso incontri teorico-pratici e di monitoraggio delle attività per tutto l'arco dell'anno scolastico.

Le caratteristiche metodologico-didattiche comuni delle proposte di apprendimento



USR Calabria, l'esperienza nella scuola dell'infanzia





USR Calabria, l'esperienza interregionale con gli UU.SS.RR. di Puglia e Basilicata



2014-2015





corri, salta & impara

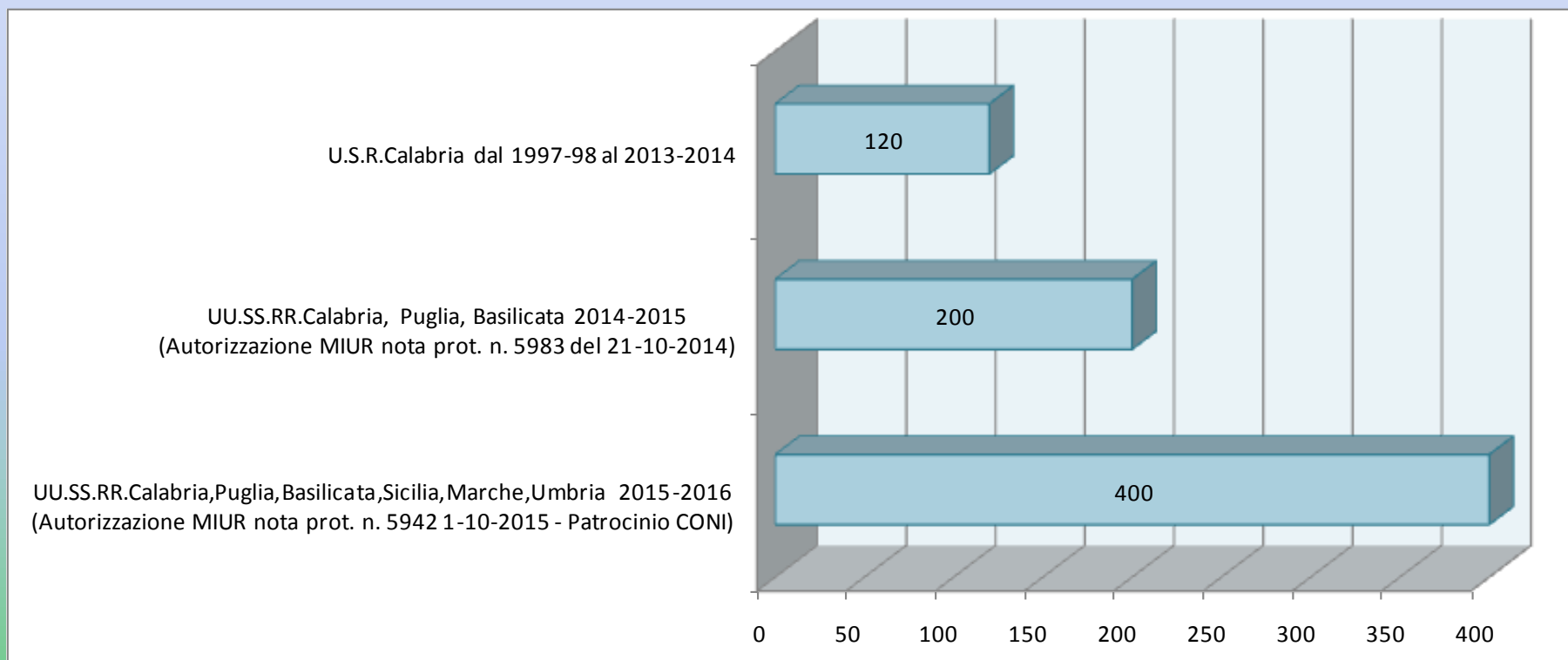
In continuità con il processo di potenziamento dell'educazione fisica nella Scuola Primaria sul territorio nazionale, il **MIUR**, con nota prot. n. 5942 dell'1 ottobre 2015, ha autorizzato l'**USR Calabria** ad estendere sul territorio nazionale il modello di percorso ludico-motorio sperimentato da anni nella scuola dell'infanzia con il fine di costruire, d'intesa con il **CONI**, un progetto scolastico a partire dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo che, nell'ottica dell'arricchimento e dell'ampliamento dell'offerta formativa, costituisca un'azione di sistema omogenea e dinamica per condividere metodi e strategie e sviluppare la ricerca e l'innovazione educativa in ambito ludico-motorio-emotivo **dai 3 ai 5 anni**.

USR Calabria, l'esperienza interregionale con gli UU.SS.RR. di Puglia, Basilicata, Sicilia, Marche ed Umbria



2015-2016

USR Calabria, la rete di scuole





corri, salta & impara

Un percorso ludico-motorio

nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 2016-2017

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino

C'era una volta, un ...



anzi, tanti



che.....

... amavano stare e saltare con i bambini



ed una ...



anzi, tante



che.....

... rincorrevano i bambini
suggerendo loro di pensare
solo a divertirsi ...



La **“favola morale”** più famosa del mondo, **“un libro pedagogico che segue la moda dei tempi, con un'aria strana un po' anarchica, un po' arrabbiata, un capolavoro”** (L. Comencini), ispirerà l'attività progettuale prendendo forme, colori, movimenti e azioni dalla vita scolastica di **ogni giorno ...**

I bambini, attraverso la **varietà e la quantità quotidiana delle esperienze motorie**, sperimenteranno ruoli diversi e rapporti non abituali tra il corpo e lo spazio per considerare se stessi, gli altri e il mondo circostante da prospettive differenti ed imparare giocando ad acquisire, fin da piccoli, un senso morale...

**Dove trovare miglior storia per raccontare l'iniziazione alla vita?
da una parte una _ _ che, anche senza il gatto, può trascinare i
bambini nei classici pericoli che accompagnano il percorso dalla
fanciullezza all'età adulta: le cattive compagnie, l'ignoranza e
l'inesperienza, l'incapacità di sottostare alle regole, la bugia come
arma di difesa ...**

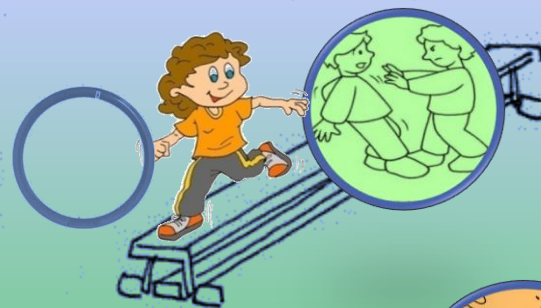
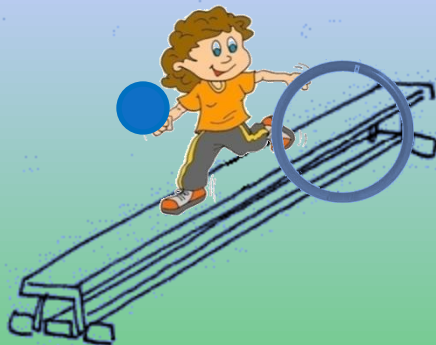
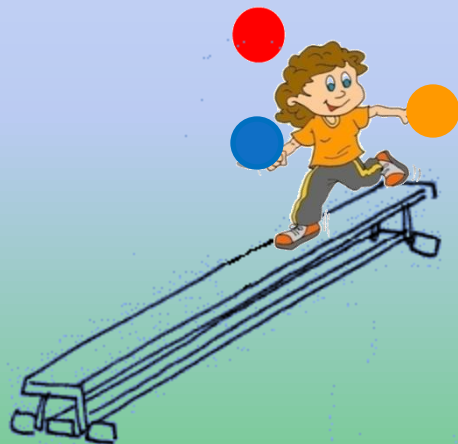
dall'altra un , perché i bambini riflettano...

corri,salta&impara...suscitare curiosità

... incuriosire i bambini ad essere in bilico,
in **equilibrio**, su superfici diverse
(cerchi, funicelle, tappetini, mattoni) provando a renderli instabili ...
... prima con oggetti di peso, forma e volume diversi e
poi con attrezzi codificati o occasionali per affrontare e risolvere
piccoli problemi motori.

Nel corso dell'anno scolastico, può essere utile condurre i bambini
per mano nel sostituire gli oggetti con le quotidiane incertezze nel
modo di comportarsi con gli altri (il litigio con l'amico, il rimprovero
della maestra, il "no" di un genitore) per affrontare e risolvere piccoli
problemi morali... su un asse,
come nella vita di tutti i giorni ...





corri,salta&impara...suscitare curiosità

Ogni episodio della favola o della vita scolastica potrà essere trasformato in una insostituibile lezione di vita. Per far questo occorrerà che i bambini per tutto l'anno scolastico inizino a prendere consapevolezza dei comportamenti che possono arrecare fastidio a bambini, genitori, nonni, amici, animali, piante, oggetti, ecc. e, viceversa, a verificare gli effetti di piccoli gesti di lealtà, generosità, aiuto, compassione, solidarietà.

piante

non toccarlo perché
tutti ne godano?



raccogliere un fiore?
piante



corri,salta&impara ...suscitare curiosità



persone
imparare insieme?



trattare male?
persone



animali
giocarci insieme?



considerarli giocattoli?
animali



oggetti
averne cura?



danneggiarli?
oggetti

... manipolare, disegnare,colorare

**...un personaggio/mascotte,
di almeno un metro di altezza,
che tenga compagnia ai bambini
per tutto l'anno scolastico
fino alla manifestazione finale
per aiutarli a ricordare di fare ogni giorno
almeno un'ora movimento, divertirsi e
compiere buone azioni ...**



... manipolare, disegnare,colorare



**Tante coccarde, raffiguranti scritte, simboli e disegni degli episodi risolti in classe ...
che un grillo saltando
darà ad ogni bambino o gruppo di bambini che
smetteranno di litigare o danneggiare cose, persone o
animali...**

**Le coccarde ricevute saranno attaccate
sul personaggio/mascotte:
una sorta di crediti per contribuire a migliorare
il comportamento di tutta la sezione....**



... manipolare, disegnare,colorare



... tradurre nei linguaggi verbali e non verbali

Il tema progettuale sarà il filo conduttore per realizzare gli obiettivi della programmazione annuale di ogni docente, far “raccontare”, “vivere” ed **“interpretare”** dai bambini alcuni episodi della favola usando il linguaggio verbale (anche in inglese), ma anche quello musicale, grafico-pittorico, **mimico-gestuale** e motorio (ad es. sperimentare le diverse modalità di spostamento di una **volpe** o di un **grillo**, i rapporti non abituali tra il corpo e lo spazio, anche a coppie e a gruppi più numerosi di bambini, ecc.).

Ogni bambino esprimerà il proprio mondo di relazioni impersonando se stesso ma anche il grillo e la volpe: riuscire a far amare la **volpe** significherà imparare a divertirsi pensando a non danneggiare se stessi, gli altri e il mondo circostante; riuscire a far amare il **grillo** significherà aver dato un senso non soltanto al sapere e al saper fare ma anche al saper essere in una sezione, nella propria famiglia, nella società.



corri, salta & impara

UN GIROTONDO di MOVIMENTI

Un percorso ludico-motorio

nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 2016-2017

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino

corri,salta&impara ... il gioco motorio ...

corri,salta&impara

UN GIROTONDO
di MOVIMENTI



...l'avventura di un cerchio magico dove i bambini possono trasformarsi in grilli, volpi e bambini veri.....

... proviamo ad usare un cerchio

La manipolazione di materiali diversi (attrezzi codificati ed occasionali) costituisce per i bambini uno stimolo motorio ed emotivo che, se ricco e variato, garantisce la qualità nella ricerca di soluzioni e aumenta la probabilità di creare associazioni tra le informazioni immagazzinate in memoria e le impressioni sensoriali che arrivano al nostro cervello dalle fonti più svariate.



... muoversi, giocare, volare con la fantasia

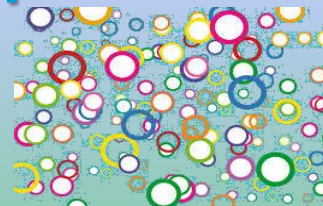
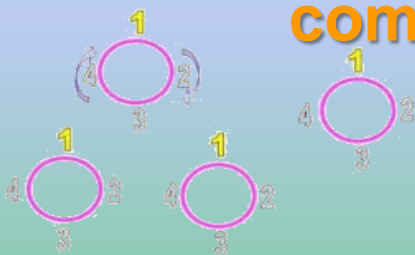
Dal punto di vista cognitivo, l'esperienza con gli oggetti consente di superare le barriere percettive e di "vedere" in essi la possibilità di svolgere altre funzioni, nuove combinazioni e relazioni alla base della creatività motoria (Tocci, Scibinetti 2007)




...un  per ...



... il piccolo cerchio insegnava ai bambini a camminare avanti indietro, in equilibrio, a correre seguendo tante direzioni sempre diverse ... i due non si annoiavano mai creando oggetti, percorsi e storie, anche con l'aiuto dei compagni ...

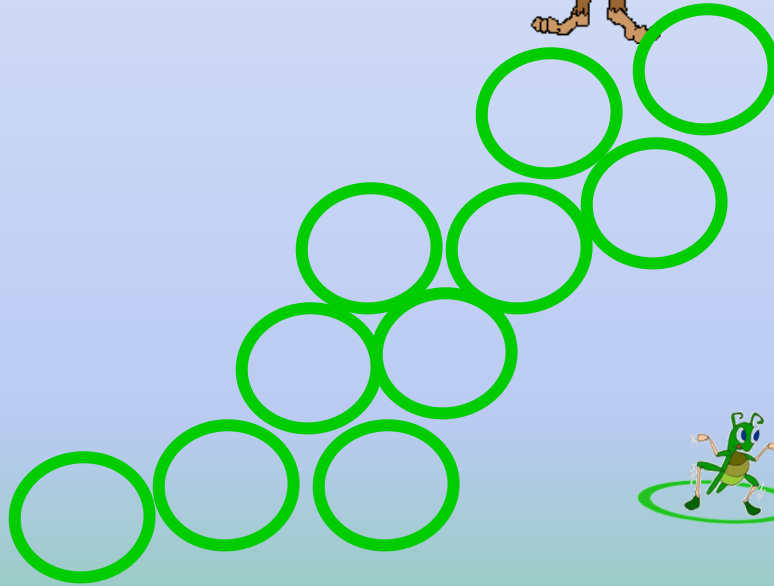


... creare percorsi e forme nuove con tanti cerchi consente al bambino di stare a terra, cambiare appoggi e stazioni (in ginocchio, seduti, proni, su un fianco) sperimentando rapporti non usuali tra il corpo e lo spazio, prospettive e punti di vista diversi...

...un  per



corri, salta & impara  UN GIRO TONDO DI MOVIMENTI 2



... i cerchi vengono tutti utilizzati in funzione dell'obiettivo progettuale (conquista dello spazio, spostamento dei grilli, padronanza delle distanze da percorrere da volpi) che si raggiunge concretamente all'interno di una lezione, di un gioco ... un gioco di ruolo per conoscersi, sfidarsi e migliorare ...

...un  per 

corri, salta & impara   

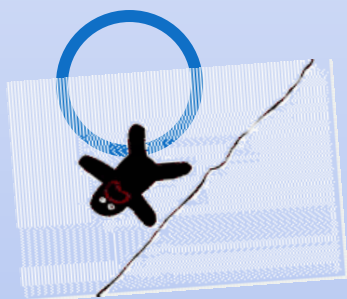


... bambini e volpi strisciano insieme al suolo, da un cerchio all'altro, ...mentre i grilli saltano ...

...un  per



corri, salta & impara²
UN GIRO TONDO DI MOVIMENTI

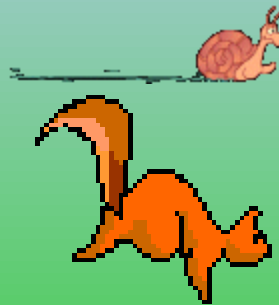


... osservando il proprio movimento e quello degli oggetti, i bambini ne colgono la durata e la velocità, imparano ad organizzarli nello spazio e nel tempo e sviluppano una prima idea di contemporaneità...

... nella presentazione dei compiti motori è essenziale non fornire alcun tipo di esempio per non limitare i bambini nella ricerca di soluzioni; i contenuti progettuali (la favola, le metafore o le situazioni di vita quotidiana sono utili per instaurare quel clima ludico che coinvolge i bambini nel gioco di ruolo ...

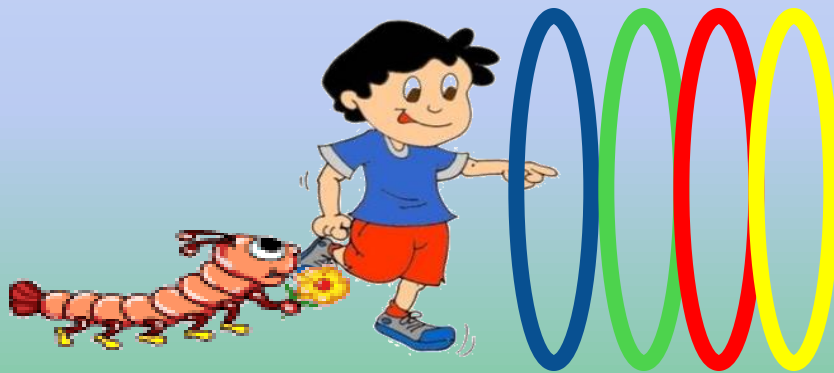
... il carattere prettamente ludico dell'attività non annulla l'importanza che il movimento ha nello sviluppo organico e nell'organizzazione neurologica di tutti i bambini né il processo cognitivo di cui lo stesso movimento si avvale ...

... tutti i bambini, dal più abile al meno bravo, sono sullo stesso piano e tutti “vincendo” devono riportare quel successo che, sostenendo la motivazione, innesca quel circolo virtuoso che facilita gli apprendimenti successivi ...

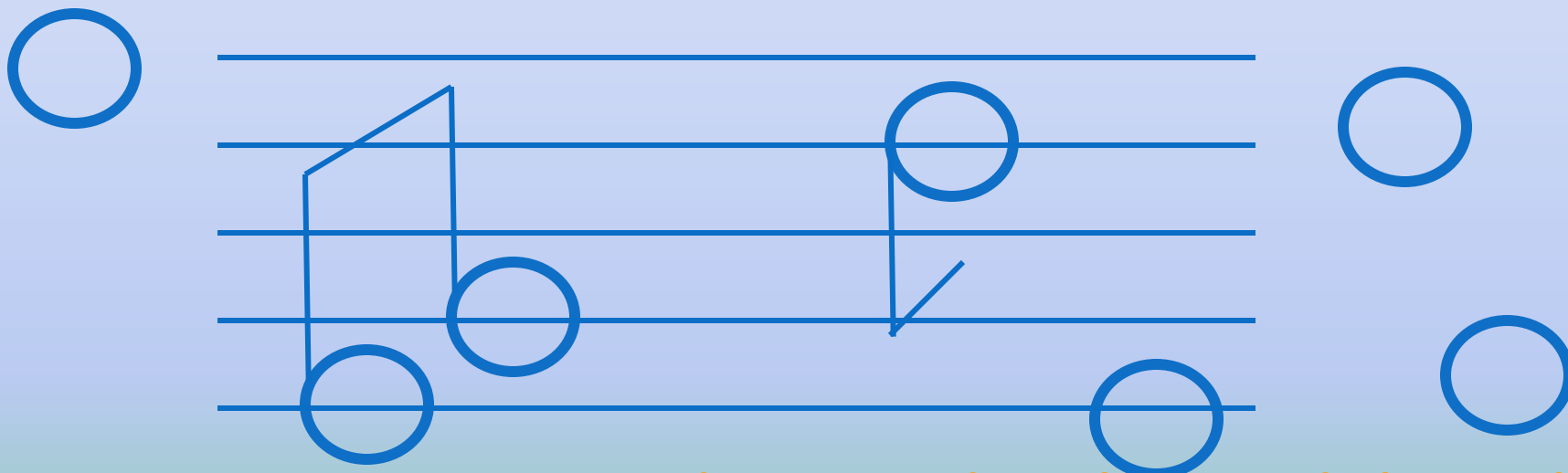


...un  per 

UN GIRO TONDO di MOVIMENTI
*corri, salta & impara*²

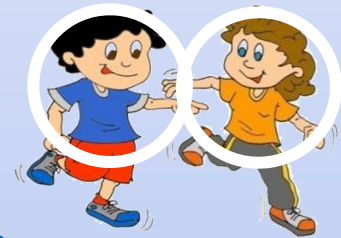


...un per ... fare musica

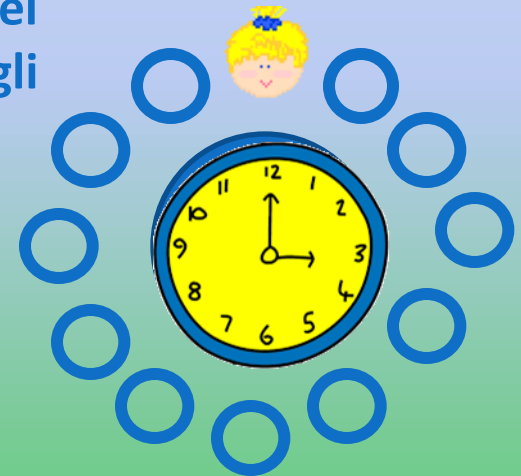
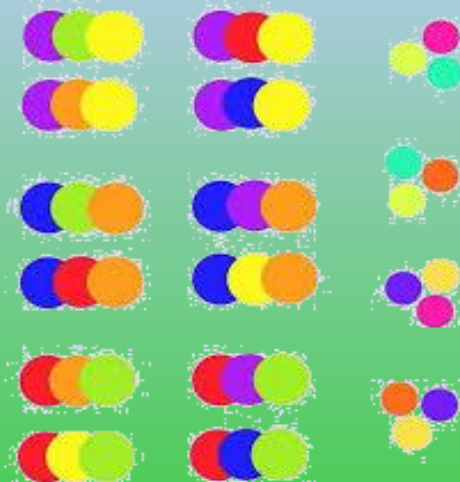


Le esperienze motorie consentono di integrare i diversi linguaggi, di alternare la parola e i gesti, di produrre e fruire musica, di accompagnare narrazioni, di favorire la costruzione dell'immagine di sé e l'elaborazione dello schema corporeo. I linguaggi a disposizione dei bambini come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

...un per ... essere creativi



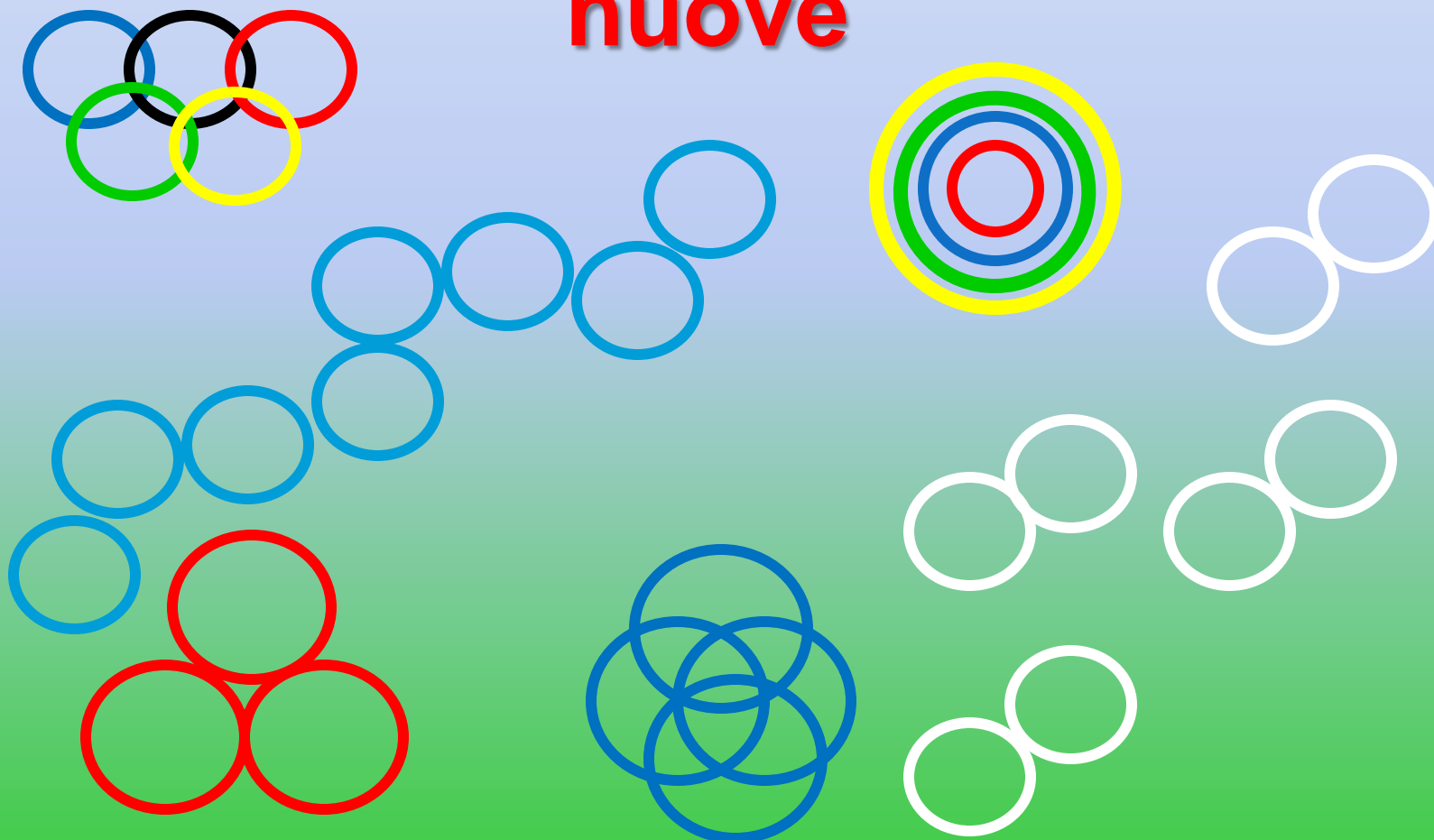
L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare altri apprendimenti (l'orologio del movimento, le staffette colorate, a coppie: correre con gli occhiali giganti, ecc.)



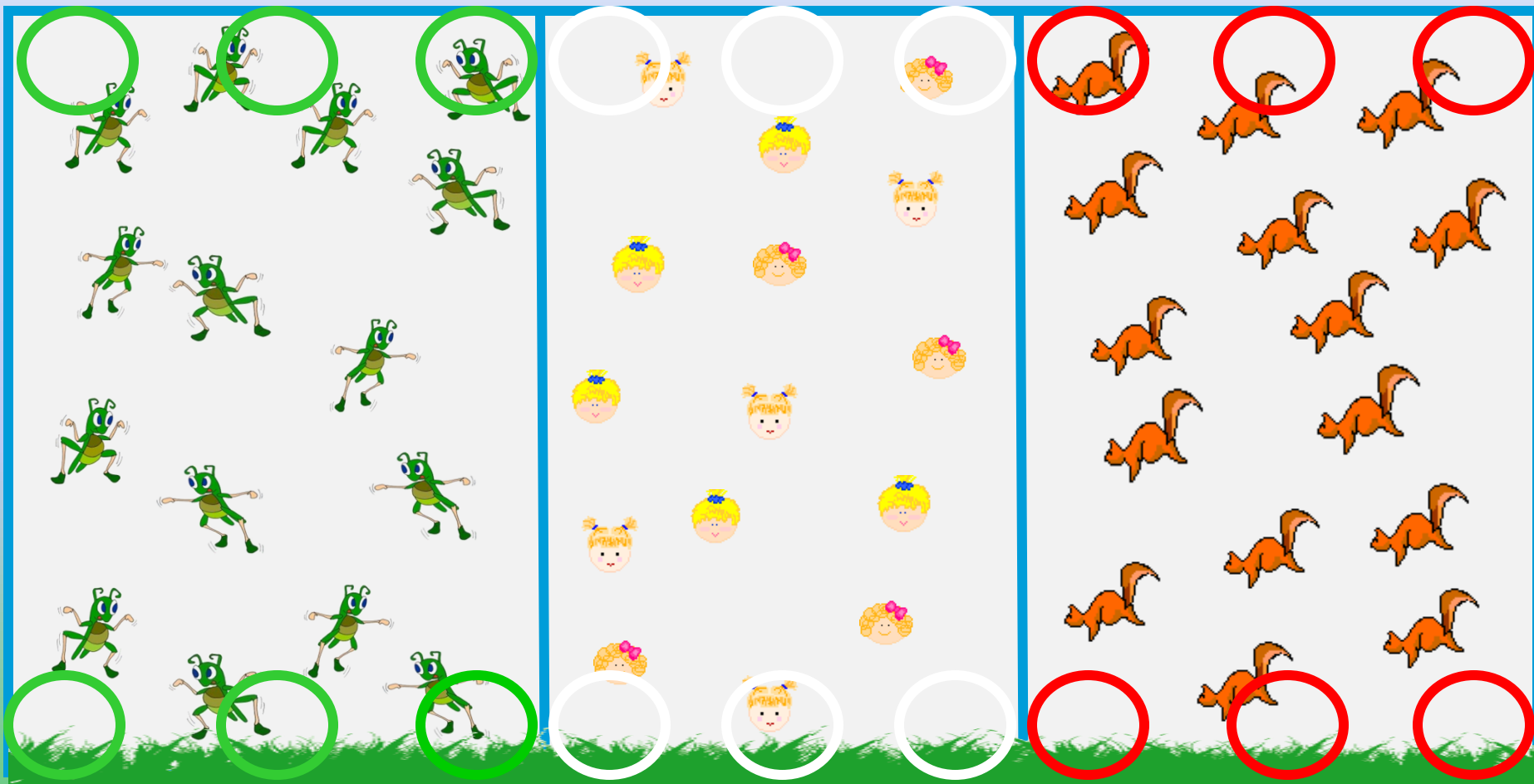
un  per...collaborare,



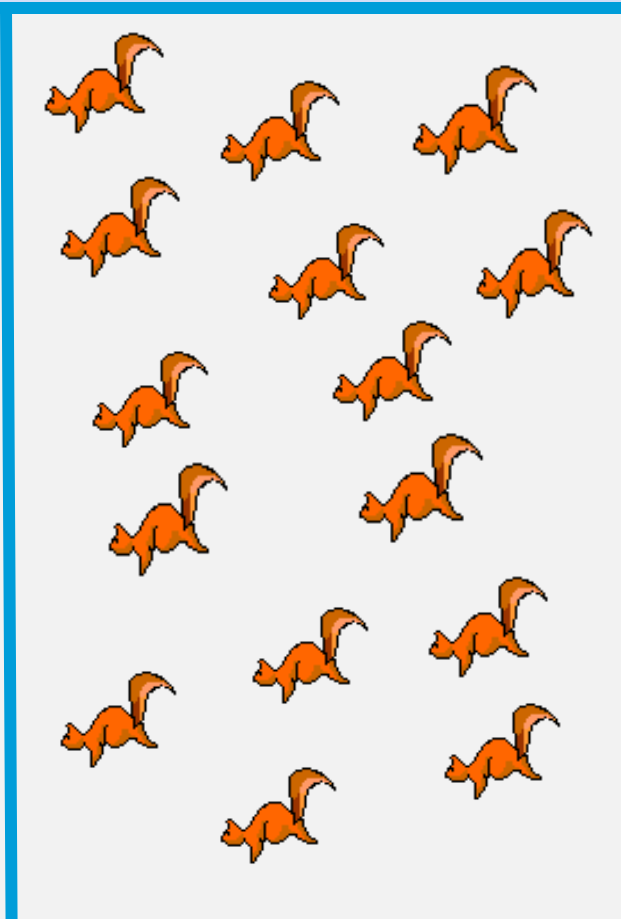
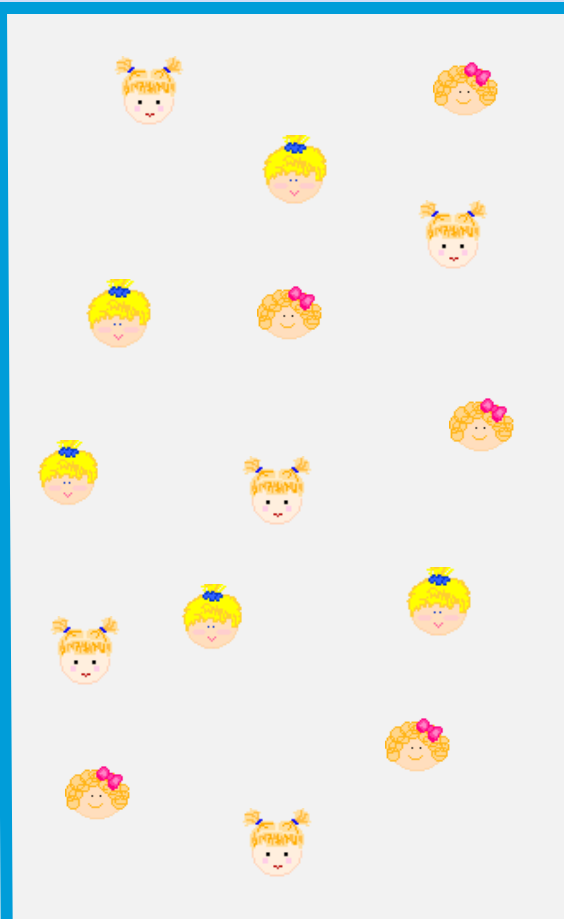
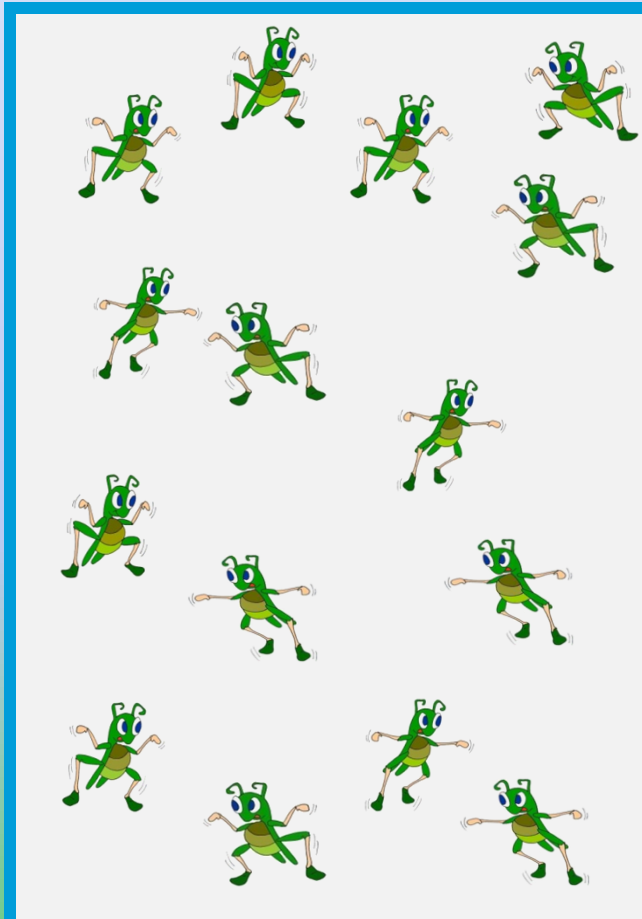
divertirsi e creare attrezzi e forme nuove



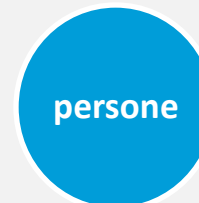
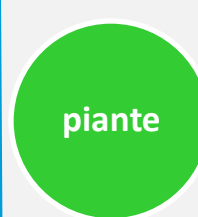
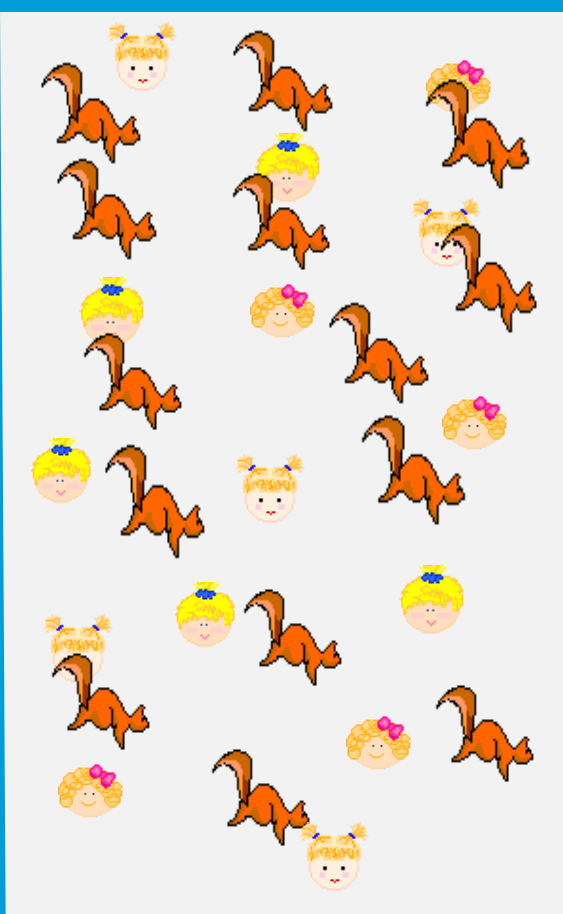
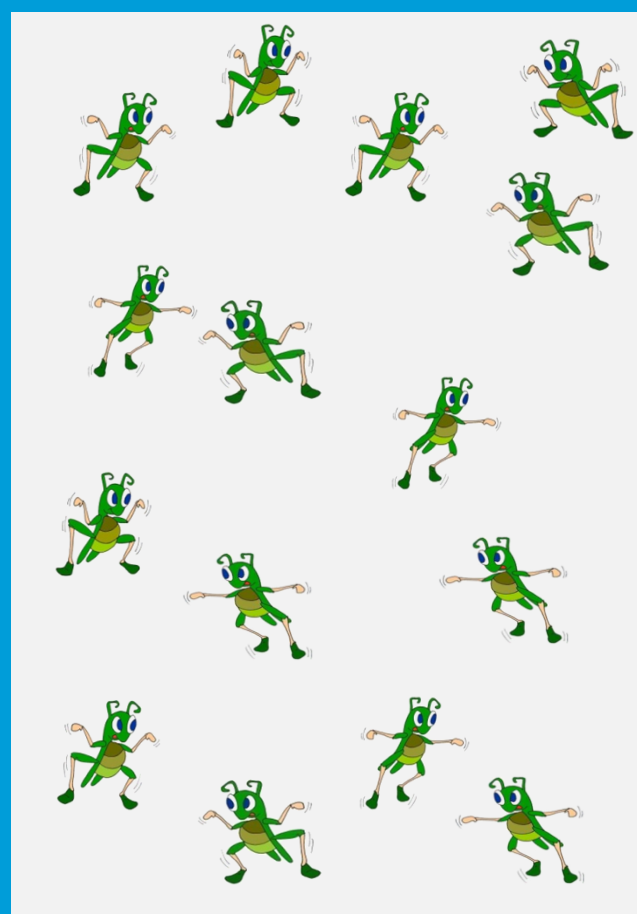




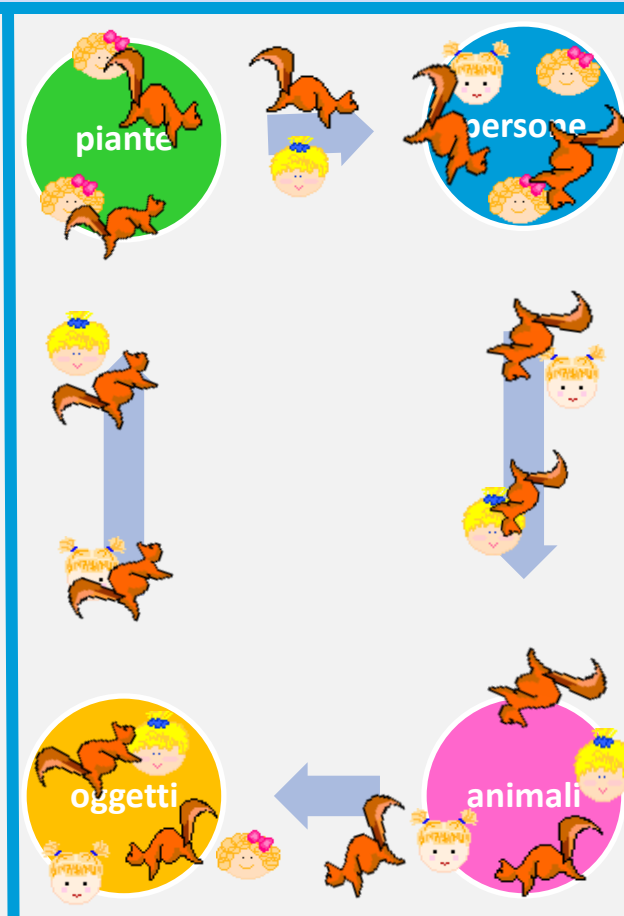
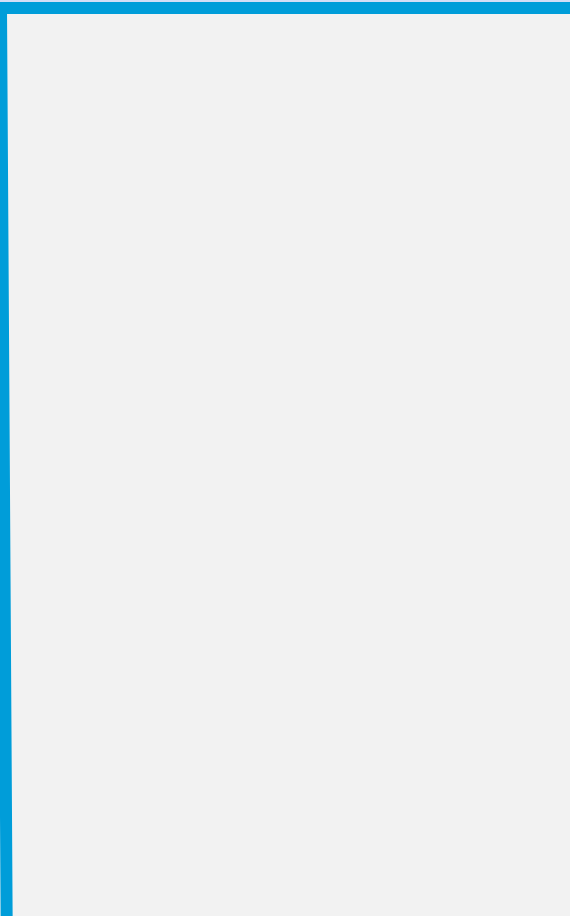
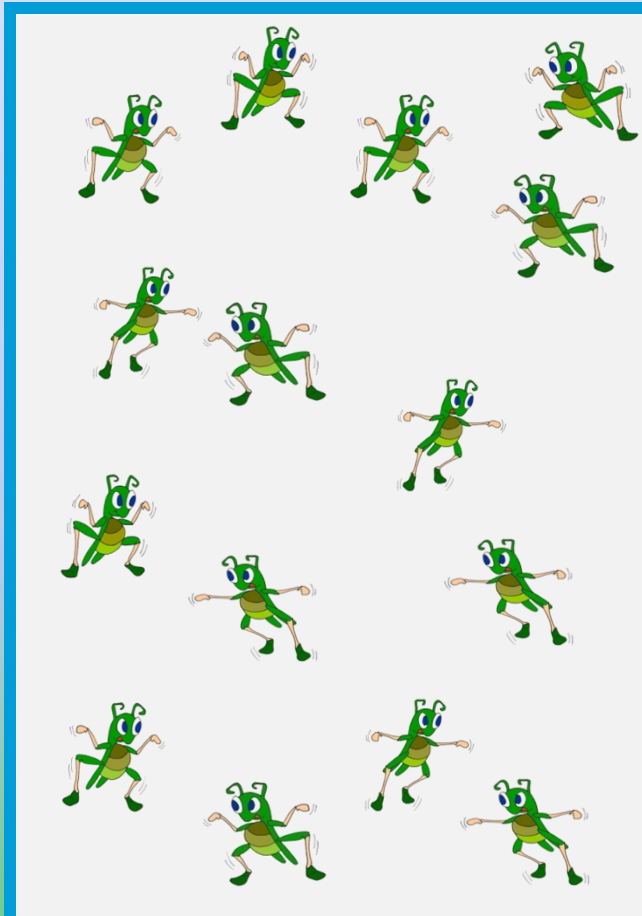
...mentre le volpi si rincorrono e i grilli saltano sul prato, i bambini si muovono liberamente nei propri spazi con diverse modalità ...



le volpi corrono verso i bambini mentre i grilli saltano sul prato ...



...mentre i **grilli** saltano sul prato, ogni **volpe** si affianca ad un **bambino** e insieme **strisciano** verso il percorso **distratto** ...



...i grilli saltano sul prato mentre volpi e bambini realizzano il percorso **distratto**: 4 diverse “azioni distratte” su ogni stazione e diverse modalità per spostarsi da una all’altra ...



piante

strapparle
calpestarle
ignorarle



il percorso

distratto:

4 diverse "azioni
distratte"

su ogni stazione
e diverse modalità
per spostarsi da
una all'altra



persone

spingere/picchiare
ferire
ignorare



danneggiarli

non averne cura

rubarli



oggetti



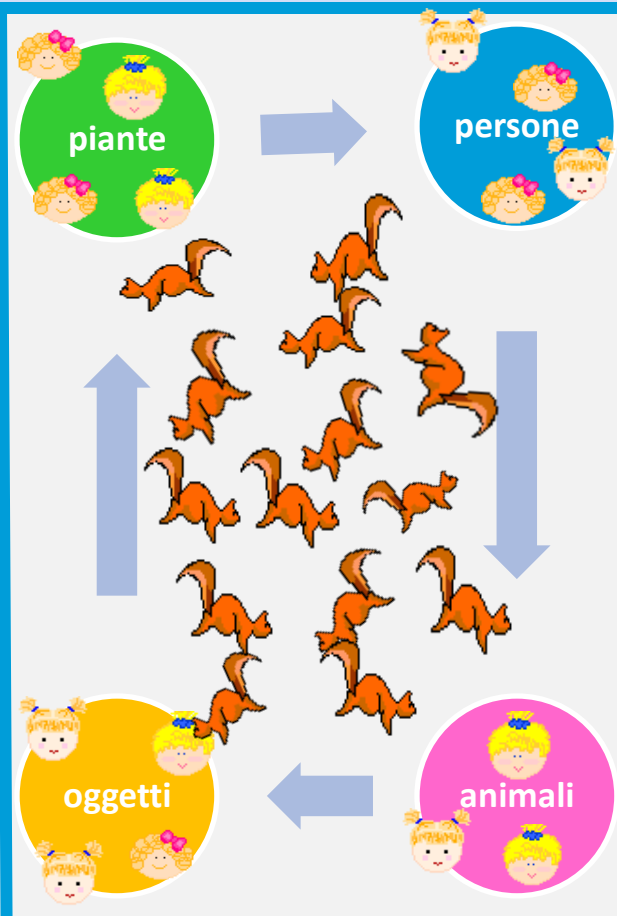
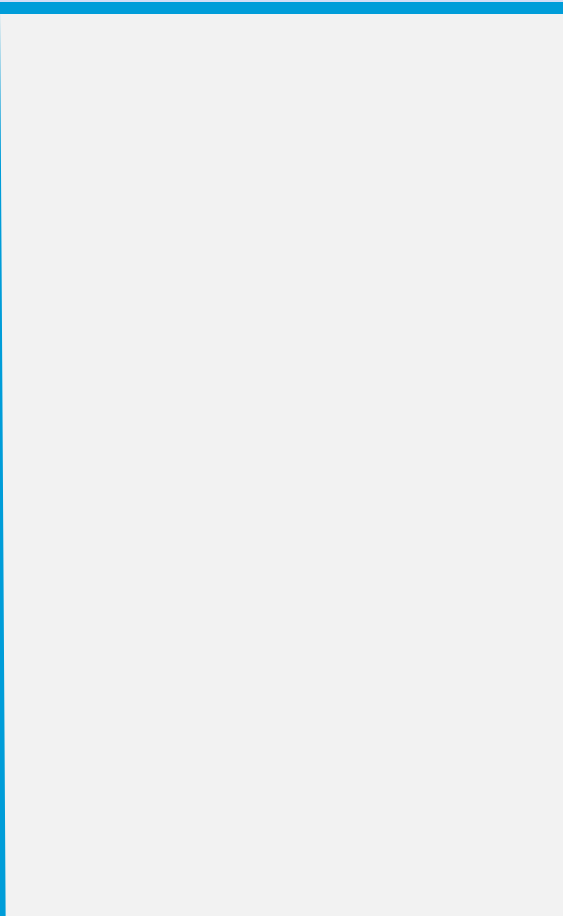
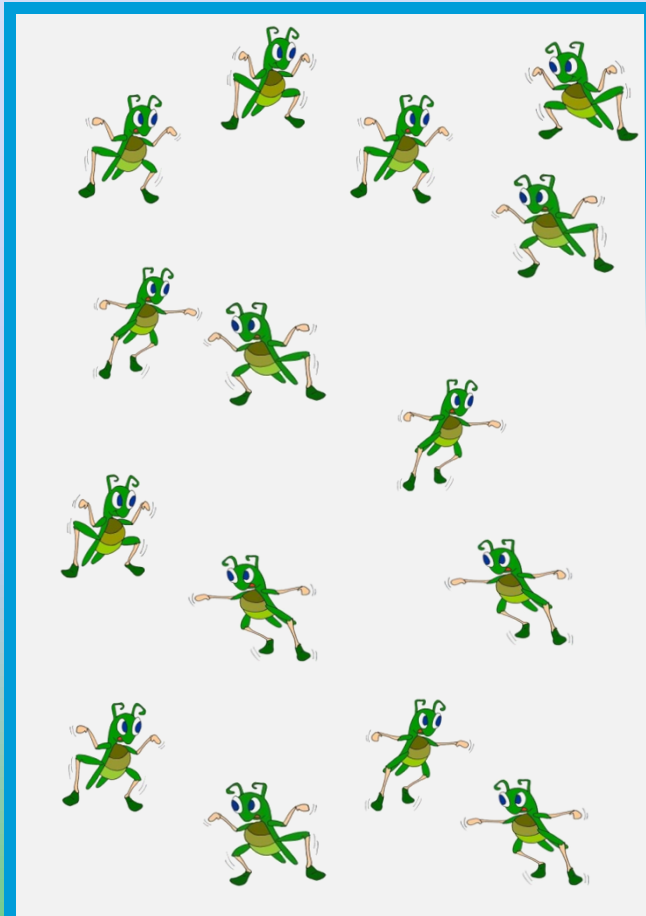
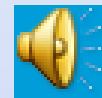
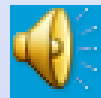
usarli come giocattoli

non averne cura

ferire



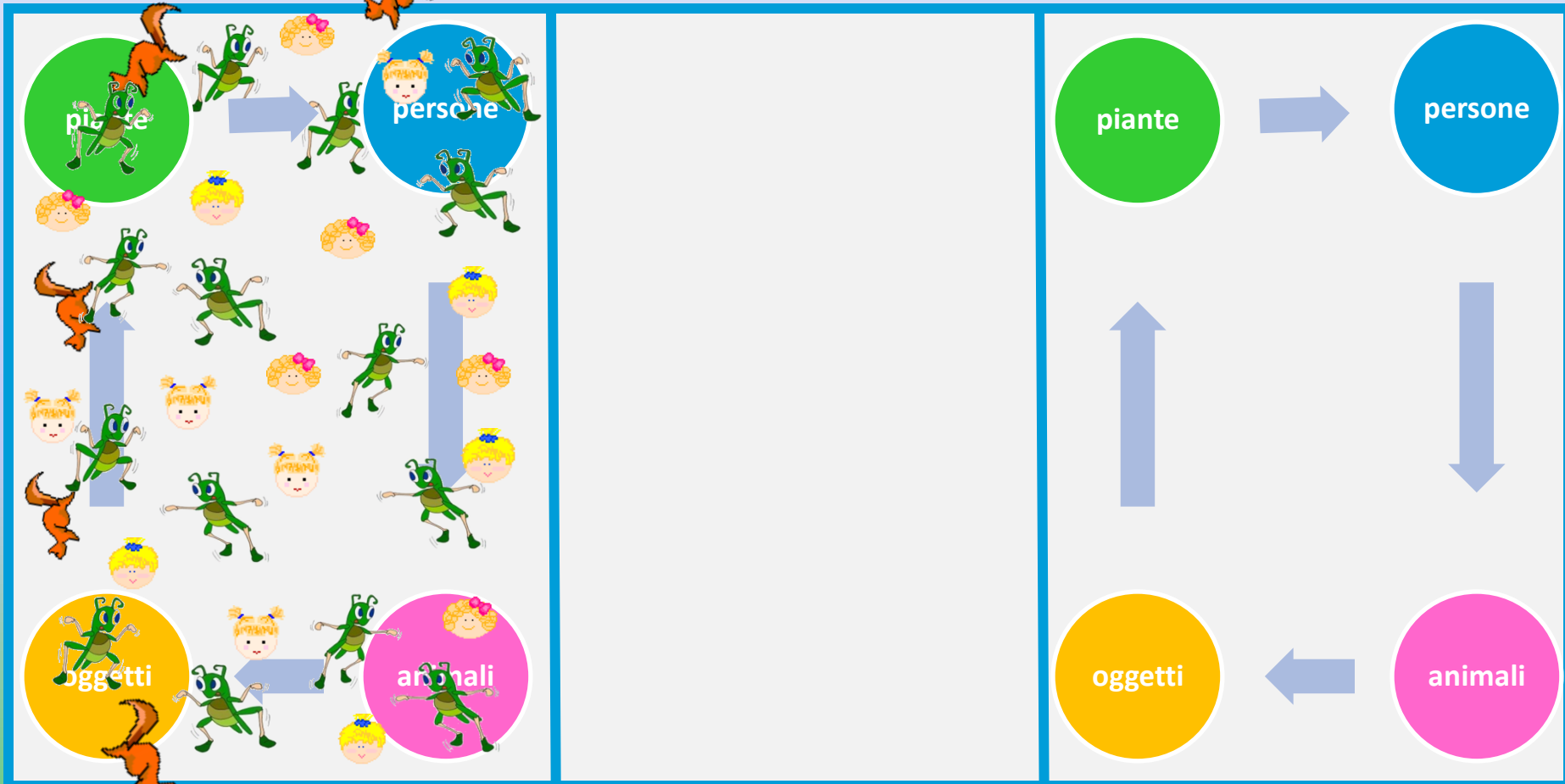
animali



al segnale ogni **grillo** raggiunge saltando un **bambino ...**



... mentre le **volpi** si allontanano correndo sul perimetro dello spazio a disposizione, **grilli** e **bambini** saltando raggiungono il percorso **attento**



... mentre le **volpi** si allontanano correndo sul perimetro dello spazio a disposizione, **grilli e bambini** realizzano il **percorso attento**



piante

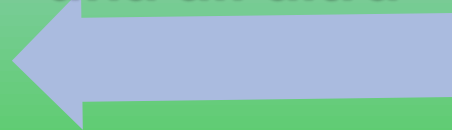
**imparare a conoscerle
rispettarle
amarle**



**il percorso
attento:**

**4 diverse "azioni
attente"**

**su ogni stazione
e diverse modalità
per spostarsi da
una all'altra**



persone

**imparare a conoscerle
rispettarle
aiutarle**



**imparare a conoscerli
curarli
giocarci insieme**



animali

**impararne il valore
averne cura
donarli**

oggetti



The image displays a 3x3 grid of activity cards. The top-left card features green frogs and labels 'piante' (green circle), 'persone' (blue circle), 'oggetti' (yellow circle), and 'animali' (pink circle). The top-middle card shows a 3x3 grid of 12 cartoon girl faces. The top-right card features orange dinosaurs and labels 'piante' (green circle), 'persone' (blue circle), 'oggetti' (yellow circle), and 'animali' (pink circle). Arrows indicate movement directions: right from 'piante' to 'persone', down from 'persone' to 'oggetti', left from 'oggetti' to 'animali', and up from 'oggetti' to 'piante'.

...pronti a ripetere...

Il progetto, “**corri,salta&impara**” è un’unità di apprendimento annuale ed è uno strumento a disposizione della programmazione curriculare. Il consiglio di **sezione** ne fa proprie le mete educative e formative.

Gli alunni di ogni terza sezione della scuola dell’infanzia verranno divisi in tre gruppi: “**grilli**”, “**bambini**” e “**volpi**”: mentre i bambini, trascinati dalle volpi, si “divertiranno **distrattamente**”, senza prestare molta attenzione a persone, cose, animali e piante, su un percorso dedicato, i “**grilli**” “**salteranno**” in aiuto dei piccoli per farli riflettere...portandoli a sperimentare comportamenti più **attenti**.

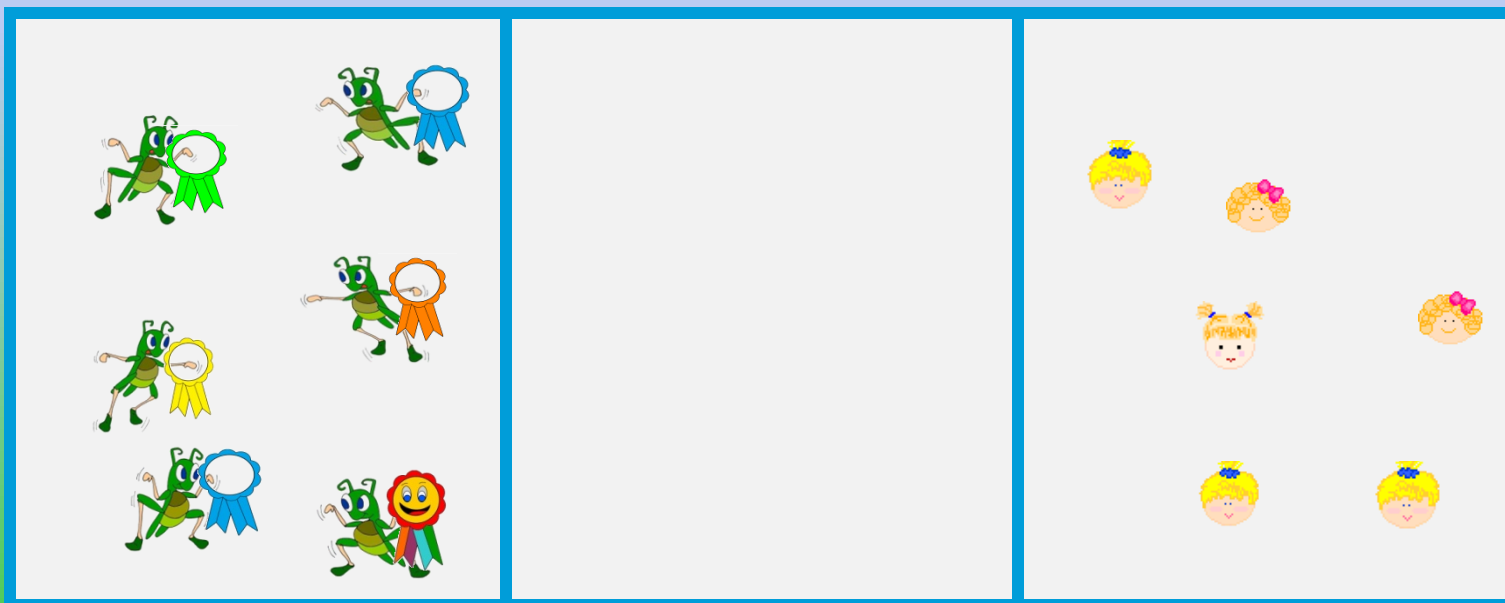
I ruoli, durante l'anno scolastico, si invertiranno più e più volte permettendo ai docenti di strutturare autonomamente l'attività con la propria sezione anche in spazi limitati;

la caratteristica modulare della proposta, consentirà di operare anche insieme alle altre sezioni del circolo condividendo il brano musicale, della durata massima di 4 minuti.

Per realizzare la sequenza finale delle attività progettuali, la sintesi da presentare alla **manifestazione finale**, i **grilli** (in maglietta **verde**), i **bambini** (in maglietta **bianca**) e le **volpi** (in maglietta **rossa**), “occuperanno” ciascuno **1/3** dello spazio disponibile.

- Ogni “**volpe**” **correrà** verso un bambino e lo trascinerà **strisciando** verso il proprio percorso dove in **quattro** diverse stazioni sarà possibile sperimentare comportamenti distratti verso i compagni, le piante, gli animali, gli oggetti, mentre i “**grilli**” salteranno nello spazio loro dedicato.
- Un segnale (**un fischio?**) darà il via ai **grilli** per avvicinarsi **saltando** ai bambini e riportarli con la stessa modalità di spostamento nel proprio percorso dove in **quattro** diverse stazioni sarà possibile sperimentare comportamenti più attenti verso i compagni, le piante, gli animali, gli oggetti; le **volpi**, nello stesso momento, correranno sul perimetro dello spazio disponibile per ritornare nel settore loro dedicato pronte a ricominciare il **gioco motorio** con **grilli** e **bambini**.
- Gli spostamenti tra le **stazioni** e tra i diversi **settori** dovranno essere variati nelle direzioni, nella velocità, nel ritmo, nella coordinazione, nelle stazioni, anche a coppie o in gruppi più numerosi di bambini: ad es. camminare anche a gambe piegate, strisciare, rotolare, in quadrupedia avanti, indietro, lateralmente, a coppie con parti del corpo a contatto o usando il corpo del compagno come attrezzo da scavalcare o sotto il quale passare.

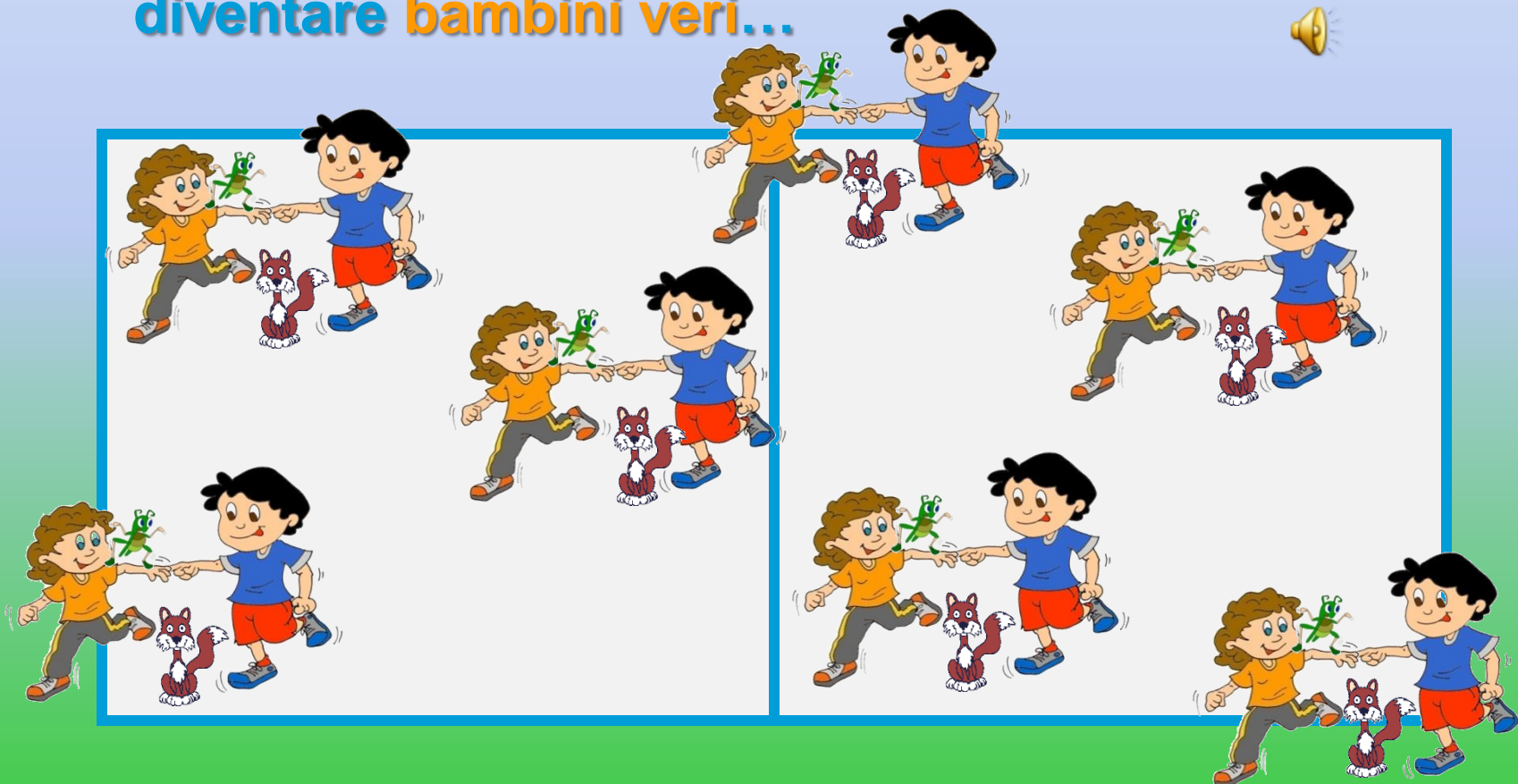
I grilli saltando, saltellando e cambiando stazione (seduti, distesi al suolo, in ginocchio, anche in equilibrio su una parte del corpo) realizzeranno un percorso con spostamenti più lunghi e, al **segnale**, trasporteranno saltando le “**coccarde**” consegnandole ai bambini solo se essi smetteranno di litigare o danneggiare cose, persone o animali.



La correzione di “ogni azione distratta” frutterà una “coccarda”, un piccolo oggetto che potrà essere trasportato con facilità e realizzato con materiale riciclato in un numero di almeno due volte superiore ai componenti la sezione.

Dopo essere state ricevute, le “coccarde” saranno attaccate dai bambini su un personaggio/mascotte che identificherà la scuola.

...per il momento finale **grilli**, bambini e **volpi** scenderanno in campo abbracciati... dopo un anno trascorso insieme per imparare a diventare **bambini veri**...



**... nella magia di una favola che,
per i piccoli, è quasi un dovere
leggere e per noi, rileggerla più
volte, la continua conferma di
avere sempre qualcosa da
imparare ...**